

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang ada di sekolah terkait pembelajaran IPS, selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran. Hal ini membuat suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berpikir, akibatnya peserta didik menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja. Untuk itu, dibutuhkan strategi yang jitu untuk memecahkan masalah-masalah di atas (Karima dkk, 2018:44).

Permasalahan lain dalam pembelajaran IPS di SD juga terjadi di Sekolah Dasar juga diungkapkan oleh Budiyono (2018:61) pada umumnya selama ini pembelajaran IPS hanya terfokus pada satu buku saja dimana siswa hanya diarahkan untuk mengerjakan soal dan menjawab soal dari LKS atau buku paket pegangan siswa. Selain itu, fokus pembelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kelas di sekolah tersebut hanya bersifat text book. Sehingga pembelajaran IPS di sekolah tersebut tidak memaksa siswa untuk memecahkan masalah sosial yang terjadi di kehidupan nyata. Akibatnya pembelajaran hanya berjalan satu arah dan nilai hasil belajar IPS belum maksimal bahkan masih jauh dari harapan yang diinginkan oleh pemerintah.

IPS sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan kehidupan manusia baik dari segi ekonomi, hubungan sosial, budaya, sejarah, hukum maupun interaksinya dengan lingkungan alam sangat erat kaitannya dengan tingkat peradaban manusia, termasuk teknologi masa kini. Semua aspek kehidupan manusia itu adalah obyek kajian IPS. Untuk itu, agar dapat memperjelas materi pembelajaran yang demikian luas dan senantiasa mengalami perkembangan ini, maka teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang sekarang sangat mendukung (Zulfiati, 2015:135).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di UPT SDN 2 Bulurejo pada hari Sabtu tanggal 4 Maret 2021. Pembelajaran daring dan luring pada UPT SDN 2 Bulurejo belum banyak menggunakan media yang interaktif sehingga pembelajaran masih menggunakan cara konvensional, dimana pembelajaran yang dilakukan pendidik hanya memberikan peserta didik penugasan. Peserta didik hanya fokus mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru namun tidak memahami materi lebih jauh. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi dapat mempermudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran. Namun, memang belum banyak yang menggunakan teknologi dalam pembelajarannya. Jadi, guru tidak hanya menggunakan buku saja dalam mencari materi. Media pembelajaran juga

dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Dalam pembelajaran sekarang ini walaupun teknologi sudah maju namun masih banyak guru yang menggunakan metode tradisional dalam pembelajaran yaitu metode ceramah. Walaupun sekarang sudah dicanangkan oleh pemerintah tentang kurikulum yang membuat peserta didik lebih aktif tetapi tidak diimbangi dengan kualitas guru yang memberikan materi secara inovasi atau terbaru bukan hanya terpaku dengan buku. Mengingat belum digunakannya media pembelajaran yang inovatif maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya dengan media kreatif video berbasis animasi yaitu *powtoon*.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Popularitas *powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk materi video yang lebih hidup (Jatiningtias, 2017:35) Kelebihan media *powtoon* dalam pembelajaran antara lain : 1. Interaktif, 2. Mencakup segala aspek indera, 3. Penggunaanya praktis, 4. Kolaboratif, 5. Lebih variatif, 6. Dapat memberikan *feedback*, 7. Memotivasi (Jatiningtias, 2017:37-38).

Banyaknya media video yang ada, media video yang praktis dan mudah digunakan saat ini adalah media *powtoon*. Media *powtoon* lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya

membuat melalui *website* saja. Media *powtoon* dapat membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *powtoon*. Media *powtoon* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat yang menampilkan materi dan gambar pendukung tentang peristiwa kedatangan bangsa barat dan memahami faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra. Sehingga peserta didik dapat memahami materi yang ditampilkan dan peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS dengan materi peristiwa kedatangan bangsa barat, dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya hanya menggunakan teks dari buku.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS berbentuk video animasi dengan menggunakan *powtoon*. Selanjutnya peneliti mengkajinya secara ilmiah dalam penelitian berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS VIDEO ANIMASI *POWTOON* UNTUK SEKOLAH DASAR.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Guru memerlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media video animasi *powtoon* untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media video animasi *powtoon* untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon*, dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* untuk sekolah dasar.
2. Media pembelajaran IPS berbasis *powtoon* menggunakan materi peristiwa kedatangan bangsa barat.
3. Unsur dari media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* terdiri dari materi penjelasan yang disertai contoh soal.
4. Bentuk media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* yang diakses melalui web apps www.powtoon.com.
5. Bagian-bagian media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* antara lain:
 - a. Bagian pembuka video berisi tentang judul materi.
 - b. Bagian kedua berisi tentang petunjuk penggunaan.
 - c. Bagian isi video *powtoon* berisi tentang materi.
 - d. Bagian penutup video *powtoon* berisi tentang evaluasi soal.
6. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 2 Bulurejo, dan pelaksanaan penelitian dilakukan mulai bulan April.

7. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* atau penelitian pengembangan.
8. Uji coba internal produk penelitian pengembangan terdiri dari uji ahli desain dan uji ahli isi/materi yang dilakukan oleh guru IPS di sekolah dasar dan guru SMK/Kejuruan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik tentang penggunaan media video animasi *powtoon* untuk pembelajaran IPS pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat.

2. Manfaat secara praktis

Diharapkan penelitian ini berguna untuk :

- a. Bagi Peneliti :

- 1) Mengembangkan wawasan dan pengalaman peneliti.
- 2) Pengaplikasian teori yang telah diperoleh.

- b. Bagi Siswa :

- 1) Meningkatkan keaktifan pembelajaran IPS pada siswa dengan media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon*.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS yang disampaikan, dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Guru :

1) Sebagai alternatif pendidik dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

2) Memberikan pemahaman kepada pendidik tentang media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* untuk dapat diterapkan sesuai dengan kurikulum.

d. Bagi Sekolah :

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan refleksi dan referensi mengenai kualitas pembelajaran dan hasil belajar melalui pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon*.